LE RADICI DELL'*HACKTIVISM* IN ITALIA
1969-1989 *DALLO SBARCO SULLA LUNA ALLA CADUTA DEL MURO DI BERLINO*

VERSO IL CYBERPUNK E L'HACKTIVISM
LOTTE DI RESISTENZA E STRATEGIE DI TRASFORMAZIONE
CONTRO L'IMPERIALISMO CAPITALISTA DELLE MULTINAZIONALI

TOMMASO TOZZI[1]

1 Presentazione sintetica del libro *Le radici dell'HACKTIVISM in Italia. 1969-1989 Dallo sbarco sulla luna alla caduta del muri di Berlino*, letta da Tommaso Tozzi nel seminario svoltosi il 1 giugno 2019 all'interno dell'*Hackmeeting 0x16* presso il centro sociale autogestito NextEmerson, in Via di Bellagio 15 a Firenze.

Il libro ***Le radici dell'*HACKTIVISM *in Italia 1969-1989*** è una raccolta di materiali specifici su quell'insieme di movimenti che storicamente sono stati definiti in Italia come *hacking sociale*, *hacktivism* e *cyberpunk* (e che personalmente definirei hacker art). Intorno a tali movimenti vi è un contesto molto ricco di pratiche, ricerche e teorizzazioni che si sono storicamente talvolta intrecciate con i suddetti movimenti, senza però farne parte. Questa pubblicazione vuole dunque fare chiarezza e circoscrivere il centro dei movimenti dell'*hacking sociale*, dell'*hacktivism* e del *cyberpunk*, lasciando in un cerchio esterno, ed esclusi da questa pubblicazione, alcuni intellettuali, artisti, professori, giornalisti, scienziati, politici, critici d'arte, collezionisti, imprenditori, etc…, il cui lavoro, sebbene di per se meritevole e spesso vicino e interconnesso (anche a livello delle relazioni umane), storicamente non può essere associato a quello dei suddetti movimenti.
Nei movimenti italiani definiti dell'*hacking sociale*, dell'*hacktivism* e del *cyberpunk*, vi è un'attitudine di fondo verso le questioni sociali che li rende più vicini alle correnti politiche e sindacali di origine marxista e anarchiche, che non alle correnti undeground, artistiche, intellettuali e scientifiche che essi stessi hanno comunque attraversato.

La ricerca è nata con lo scopo di individuare le radici di tali movimenti cyberpunk e hacktivist in Italia.

Avendo individuato la nascita di tali controculture intorno alla seconda metà degli anni Ottanta, su tale periodo è stato effettuato lo spoglio di alcune tra le principali testate giornalistiche di quel periodo: "Il Corriere della Sera", "La Repubblica", "L'Unità", "Il Manifesto", "L'Espresso", "L'Europeo" (in realtà dei settimanali è stato analizzato solo l'anno 1989).
I risultati di tali ricerche sono presentati, più o meno, nella seconda metà del libro, e si affiancano alla citazione di altri saggi recuperati da fanzine, libri e cataloghi di quello stesso periodo.

Il libro è però organizzato cronologicamente nell'arco di venti anni che vanno dal 1969 al 1989, in quanto l'analisi delle ricerche citate ha imposto di dover risalire di circa altri quindici anni, fino al 1969, nel tentativo di individuare i principali riferimenti e legami che emergevano dalla lettura dei suddetti saggi.
Tale secondo studio occupa, all'incirca, la prima metà del libro.

In tal modo, il testo è diventato non semplicemente uno studio delle controculture cyberpunk e hacktivist, ma, in modo molto parziale, una storia dell'informatica e della telematica in Italia tra il 1969 e il 1989, vista dalla parte di coloro che hanno cercato di impedirne in essa lo sviluppo del capitalismo e delle multinazionali.

Ciò che è emerso con chiarezza dallo studio è la matrice etica di tali controculture.
Tali controculture si caratterizzano in Italia per la realizzazione di alcune pratiche controculturali che ruotano intorno ad alcuni specifici ambiti: la difesa della **privacy**, come forma di partecipazione di ogni individuo al controllo della gestione della sfera sociale, nel tentativo di evitare forme di **controllo** finalizzate alla discriminazione sociale; ma, allo stesso tempo, la lotta alla proprietà privata, che si sviluppa nella lotta al **copyright**, che si unisce alla tutela di un principio di uguaglianza nella difesa dei diritti dei cittadini, che deve essere estesa dagli ambiti della vita reale a quelli della sfera virtuale; un principio di cooperazione e condivisione, che si mette in atto nella creazione di **reti telematiche alternative**, orizzontali e libere, sviluppate in quegli anni attraverso le cosiddette **BBS**.

Privacy, controllo sociale, copyright, reti telematiche alternative e BBS sono dunque alcune tra le principali bandiere di una lotta finalizzata, come diceva il gruppo Decoder, a *farci mettere le mani sopra la tecnologia*; il che significa rendere ogni cittadino protagonista di forme di autodeterminazione della propria vita, individuale e collettiva, comunque, in ogni caso di tipo *bottom-up*, cioè un movimento che parta dalla base, da ognuno di noi; una lotta che ha una centralità nei modi con cui le tecnologie sono mediatrici del nostro rapporto con la realtà e con la socialità. Tali lotte sono state alcune delle principali centralità delle nascenti culture **hacker** e **cyberpunk** in Italia.

Questo è il taglio con cui questo libro vuole individuare le radici di tali culture in Italia, lasciando come marginali, e in certi casi totalmente al di fuori, altri aspetti che si vorrebbero invece far diventare predominanti.

Buona parte della letteratura che ha accompagnato l'avvento delle nuove tecnologie informatiche e telematiche è un massiccio elogio dei pregi di tali tecnologie che si conclude, nelle sole ultime righe, più o meno con la seguente riflessione: bisogna stare attenti a usarle bene per la felicità dell'uomo.
Questo libro vuole invece capovolgere tali equilibri, attraverso una massiccia dose di critiche al modo con cui è stato gestito lo sviluppo di tali tecnologie, lasciando in pochi e sporadici momenti l'elogio delle medesime.
In ciò ci si allinea alla richiesta della preventiva trasformazione della società capitalista in una società governata dal proletariato, affinché lo sviluppo e l'uso delle tecnologie diventi carne viva per la loro anima.

Se dunque in Italia si può parlare di **rivoluzione informatica**, tale termine va a indicare nel libro le lotte di classe proletarie che sono state mosse verso tali ambiti fin dagli anni Sessanta. Non si può intendere dunque il termine *rivoluzione informatica* nel senso di una trasformazione tecnologica, in quanto, se tale potenziale di sviluppo scientifico era ancora possibile in Italia negli anni Cinquanta, fin dall'inizio degli anni Sessanta le strategie occulte del capitalismo hanno fatto in modo di annullarne ogni potenziale, lasciando in mano a multinazionali, principalmente statunitensi, non solo la proprietà, ma anche lo sviluppo della ricerca scientifica in tale settore.

Come si è detto, il libro tratta solamente del periodo compreso tra il 1969 e il 1989.
Una ricerca seria avrebbe dovuto avere invece un orizzonte millenario.

Sarebbe stato quantomeno interessante partire dal 1945, dallo scenario del dopo guerra, in cui l'Italia, da paese sconfitto, avviava il suo sviluppo come satellite del nascente impero statunitense.

Sarebbe stato, ancor di più interessante raccontare le storie che si sviluppano tra il 1990 e il 1999. È in tale decennio che in Italia si ha il vero sviluppo delle culture dell'hacking sociale, così come è in quel periodo, dal 1992, che l'Europa apre le proprie frontiere al libero mercato, ed è in quel decennio che, in Italia, sono portate a compimento le principali privatizzazioni delle industrie statali, in particolar modo nel settore delle telecomunicazioni, che passano in tal modo sotto la sempre più diretta influenza delle multinazionali.

Diversamente, si è voluto scegliere di ambientare la nostra narrazione a partire dal 1969, perché in quell'anno termina la gara tecnologica per la conquista dello spazio tra Stati Uniti e Unione Sovietica, iniziata nel 1957 con il lancio del primo satellite e conclusasi con la prima sconfitta

sovietica nella storia del nostro libro. È con quel primo sbarco sulla luna che il calcolatore inizia a far parte in modo indelebile dell'immaginario di una nuova generazione di giovani che vedranno nella macchina la speranza verso la conquista di un nuovo benessere di progresso e di felicità. Una macchina razionale, che, nella sua apparente neutralità e oggettività riflette gli ideali di democrazia ed eguaglianza sbandierati dal governo statunitense e, attraverso di essi, di una nascente nuova economia liberista, basata sulla nuova industria automatizzata, robotica e informatizzata.

Ciò che sta avvenendo, attraverso lo sviluppo dell'elettronica e dell'informatica, è un nuovo tipo di società, i cui bisogni, le caratteristiche sociali e valori non sono progettate sulla base delle istanze politiche, quanto sui nuovi modi di produzione economica e tecnologica. La classe politica è progressivamente sostituita, si dice, da una classe di tecnocrati e la democrazia si sta trasformando in una tecnocrazia. In tale contesto, il potere di chi dirige la nuova industria dell'automazione, e di chi dunque ne progetta le tecnologie, diventa preminente rispetto al potere politico.

Si è invece voluto concludere con il 1989 la nostra storia, poiché in quell'anno la caduta del muro di Berlino è il simbolo della seconda sconfitta sovietica nella nostra storia, indice dello sgretolamento prossimo dell'Unione Sovietica.

Di fatto, più che l'Unione Sovietica, ciò che risulta sconfitto nella nostra storia è un modello di sviluppo sociale e industriale proletario e marxista. La progressiva affermazione del modello tecnologico dei calcolatori nell'industria, promosso negli Usa dal dopoguerra, ma sviluppato anche in Unione Sovietica almeno negli anni Sessanta, si è, infatti, reso protagonista di una vittoria statunitense nella tecnologia che ha costretto gli altri Stati mondiali ad essere progressivamente dipendenti dalla scienza, dagli standard, dai materiali e dai prodotti delle multinazionali statunitensi. In tali tecnologie, nel modo in cui sono state progettate e sviluppate negli Stati Uniti, era, ed è tutt'oggi, incarnato un nuovo modo di produzione liberista, un nuovo assetto delle relazioni sociali e interpersonali.

Ad esempio di quanto si afferma, si può citare gli articoli di metà anni Settanta che riportano la notizia di come i sindacati dell'IBM Italia - in un momento denso di vertenze sindacali nel settore dell'elettronica - si lamentino che in tale azienda italiana viene sviluppato quasi esclusivamente il settore del marketing e non quello della progettazione e della ricerca. L'Italia viene considerato dalla multinazionale statunitense come uno sportello per le vendite, non il luogo dove si progetta la tecnologia stessa. La progettazione e sviluppo della tecnologia, dei relativi saperi scientifici e, con essa, dei suoi modi di produzione e del modello sociale ad essa conseguente, è mantenuta con estremo riserbo e segretezza negli Stati Uniti, impedendo agli altri paesi di crescere sul piano della ricerca scientifica e lasciando sviluppare agli altri stati saperi o meramente tecnici o addirittura, come sembra essere il caso italiano, rivolti semplicemente alle competenze del settore del marketing e della vendita.

In tal modo il Paese, nel momento in cui cede il timone di tali fattori alle multinazionali statunitensi, perde la sua indipendenza su elementi chiave del proprio sviluppo che non hanno un'importanza esclusivamente nell'ambito economico, scientifico e tecnologico ma, soprattutto, nei conseguenti sviluppi sociali.

Lo sbarco sulla luna nel 1969 e il muro di Berlino nel 1989 sono due simboli che segnano dunque l'affermazione progressiva di un'economia e società liberista su una potenziale economia e società proletaria.

In principio era l'automazione.

Questo è il nuovo verbo che la società statunitense fa trapelare nel dopoguerra e su tale regola poggerà le basi per la sua espansione imperialista.

Le radici del cyberpunk si fondano sul passaggio economico, sociale, culturale e politico che avviene in Italia nel secondo dopoguerra, da una società basata su un'economia fordista a una nuova società basata su un modello di tipo post-fordista che avviene a cavallo degli anni Sessanta e Settanta, ma che ha già avviato un deciso processo di automazione almeno dal dopoguerra in poi.

L'avvento della cibernetica e dei nuovi modelli di automazione nelle fabbriche, si intrecciano con le conseguenze internazionali della seconda guerra mondiale. Tutte le politiche industriali e quelle culturali ad esse collegate sono mediate dalle scelte politiche e dalle pressioni che avvengono nel settore dell'economia internazionale.

Uno degli obiettivi di questa ricerca è il tentativo di dimostrare che dal dopoguerra in Italia vi è stata una progressiva strategia imperialista e capitalista che ha reso la vita dei cittadini serva di un modello economico mirato al profitto economico anziché all'amore e alla cooperazione reciproca o alla crescita condivisa dei saperi. Tale modello è stato imposto attraverso l'inganno di una retorica mediale diffusa che da una parte andava ad affermare nel calcolatore un modello di razionalità ragionevole che avrebbe prodotto benessere e tempo libero, e dall'altra denigrava e mistificava qualsiasi forma di opposizione all'uso capitalista della scienza e della tecnologia come fosse una forma di irrazionalità di origine luddista.

Tale definizione di *irrazionalità*, diretta tendenzialmente alle aree dei movimenti più radicali, la ritroviamo anche nelle descrizioni che intellettuali e sociologi della sinistra cosiddetta moderata (vedi, ad esempio, Giovanni Berlinguer, il fratello del segretario del Pci, o il sociologo Luciano Gallino) rivolgono a coloro che si oppongono al modo in cui viene sviluppata la scienza e la tecnologia; secondo tale punto di vista si tende a ridurre la questione a uno scontro tra apocalittici e integrati, in cui, se gli integrati sono l'area della cosiddetta «utopia tecnocratica», gli apocalittici si dividono tra un'area conservatrice o reazionaria e un'ala estremista, definita *irrazionale*. Nel mezzo a tali visioni si dichiarano i suddetti sociologi e politici moderati che, difendendo la potenzialità rivoluzionaria delle nuove tecnologie, cercano di individuare le possibilità per una loro gestione di tipo socialista.

Intorno allo sviluppo della scienza e delle tecnologie di tale settore si gioca, come si è detto, la partita internazionale del passaggio da un'economia fordista al cosiddetto post-fordismo che avviene tra gli anni Cinquanta e la prima metà degli anni Ottanta, prima con la cosiddetta *automazione*, in seguito con lo sviluppo e diffusione dell'elettronica nell'*informatica* e nella *telematica*.

Un esempio paradigmatico delle strategie di potere che ruotano intorno a tale sviluppo è la morte di Adriano Olivetti nel 1960, seguita a breve distanza, nel 1961, dal cosiddetto "incidente" in cui muore improvvisamente anche l'ingegnere cinese Mario Tchou che era a capo della Divisione Elettronica dell'Olivetti, della successiva entrata di Mediobanca nel Consiglio di Amministrazione dell'Olivetti, insieme all'Amministratore Delegato della Fiat, tutti soggetti, come, ad esempio, Enrico Cuccia, che influenzeranno le politiche dell'Olivetti stessa, al punto da farne vendere nel 1964 la suddetta divisione elettronica alla General Electric statunitense.

Ma nel frattempo, nel 1962, si assiste in Italia alla strana morte di Enrico Mattei, allora a capo dell'IRI, l'ente pubblico italiano che guidava la ricostruzione industriale, così come si assiste nel

1963 a uno falso scandalo che costringe il prof. Felice Ippolito a dimettersi dal ruolo di Segretario generale del C.N.E.N., il Comitato Nazionale per le Ricerche Nucleari.

Nel giro di pochi anni, l'Italia perde la guida di settori strategici che, a quel tempo, erano ancora in grado sia di fare concorrenza sul piano economico agli Stati Uniti, sia, e questo è ciò che più ci preme, prevederne uno sviluppo economico guidato da modelli sociali differenti da quelli statunitensi.

Se negli Stati Uniti, in quella prima metà degli anni Sessanta, si assiste a un'ondata di critiche al modo con cui è sviluppata la scienza e la tecnologia - di cui l'*Uomo a una dimensione* di Hebert Marcuse è una delle bandiere, nella sua accusa verso le forme di alienazione con cui la razionalizzazione tecnologica riduce l'essere umano all'unica dimensione utile al profitto capitalista -, in Italia si assiste negli anni Sessanta alla nascita di forme di operaismo che cercano di contrastare tali processi economici e sociali.

Nel libro sono dunque individuati con dei brevi box tematici su: ALCUNI PRECEDENTI, COMPUTER E RIVOLUZIONE, LA PRIVACY, IL CONTROLLO SOCIALE, HACKER, RETI RIZOMATICHE, IL CYBORG, LE BBS, IL CYBERPUNK, i momenti temporali in cui si riscontra l'evidenza delle prime rivendicazioni, teorizzazioni o pratiche specifiche verso tali ambiti.

Ciò che il libro evidenzia è la continuità tra le richieste emerse fin dagli anni Sessanta e quelle rivendicate nella seconda metà degli Ottanta nei suddetti settori.

Nel testo, attraverso la citazione di saggi o articoli, si tratteggia dapprima, in modo molto breve, lo scontro in atto negli anni Sessanta tra l'emergente pensiero liberista che, celandosi dietro la pretesa di un elemento di razionalità vuole ricondurre le nuove tecnologie nell'ambito dei modi di produzione capitalisti, e le denunce verso tali forme di alienazione provenienti, anche se in modi differenti, dall'area marxista, socialista, sindacale e/o operaista.

Quell'idea di progresso razionale attraversa l'Italia del Novecento e le sue macchine, fu un modello per il fascismo, ed è incarnata e imbrigliata in una logica di disciplinamento classista della società, perpetuata attraverso l'alienazione mentale prodotta dall'industria culturale, mediale e politica.

Tale idea di razionalità, che soggiace nell'ideologia liberista, ha il suo apice, nel 1969, nella "vittoria" statunitense alla conquista dello spazio con lo sbarco sulla luna.

Ma quella stessa scienza è in quel periodo accusata di essere l'artefice delle bombe che sono sganciate nel Vietnam. Lo scontro sociale e sindacale è dunque esteso a un'aspra critica verso il modello di sviluppo della scienza, che in Italia sembra voler proseguire l'impronta statunitense e l'uso dunque che si vuole fare della scienza stessa. Tale critica all'ambito scientifico proseguirà negli anni Settanta e se ne riporta la documentazione in alcuni saggi citati nel libro.

Quindi, entrando nel vivo della cronologia esposta - dopo la polemica sul citato sbarco sulla luna di luglio 1969, che si sviluppa attraverso una serie di articoli sul quotidiano "L'Unità", e che vede il formarsi di una frattura nella scienza italiana tra l'ala dei fisici radicali come Marcello Cini (che sarà tra i fondatori di "Il Manifesto") e l'ala moderata del Pci -, si assiste fin dal 1969 alla nascita all'interno delle fabbriche di gruppi che svilupperanno una critica radicale allo sviluppo della tecnologia capitalista.

Nel libro è abbondante la documentazione di saggi che analizzano le lotte operaie nel contesto del nuovo sviluppo industriale avviato con l'automazione e poi con l'informatizzazione della fabbrica.

Le radici marxiste di tali analisi sono dunque esplicite e frequenti. Ricorre, tra i tanti spunti di riferimento, la citazione dei *Grundrisse* di Karl Marx, come testo considerato nodale per l'analisi dello sviluppo tecnologico capitalista. Il confronto con le tesi marxiste ricorrerà in tutto il libro e proseguirà anche oltre nel tempo.

Esemplificativo del ruolo fondamentale che la lotta nelle fabbriche ha sull'origine di un certo tipo di pensiero, oltre che particolarmente sottolineato nel libro, è la nascita a metà del 1969 del Gruppo di Studio I.B.M. all'interno della fabbrica IBM Italia di Vimercate (nei dintorni di Milano). Tale gruppo svilupperà, nel contesto delle lotte dei lavoratori in fabbrica, alcune critiche al modello di sviluppo capitalista della tecnologia, e alle conseguenze sociali dei relativi modi di produzione, sia nell'ambito del lavoro, che in quello del controllo sociale. Alcune delle parole d'ordine delle critiche svolte in quegli anni da tale gruppo, in seguito documentate in una pubblicazione del 1971, hanno una certa continuità in quelle portate avanti dai gruppi antagonisti degli anni Ottanta che hanno attraversato le culture cyberpunk e hacker. È anche dunque in tali tipi di radici che va individuata la ricerca, nella seconda metà degli anni Ottanta, di uno sviluppo alternativo e proletario della tecnologia, che è invece fermamente in mano alle forze del capitalismo.

Dopo la strage delle bombe di Piazza Fontana, a dicembre del 1969, alcuni movimenti di lotta si radicalizzano. Tra questi, una costola del Gruppo di Studio I.B.M. confluirà in gruppi che daranno vita a forme di lotta armata.

Dato che nel libro sono citati molti fatti che hanno a che fare con alcune forme di lotta armata, ciò su cui mi preme sgombrare il possibile equivoco è che le culture del cyberpunk e dell'hacking sociale non hanno mai predicato una forma di violenza o di sabotaggio di tipo materiale. Il loro territorio è circoscritto agli ambiti immateriali.

Quello del cyberpunk e dell'hacking sociale è un movimento culturale e di opinione, che, a tal fine, usa le forme dell'azione diretta nel territorio dell'immateriale.

Quelle del cyberpunk e dell'hacking sociale sono azioni mirate alla rivendicazione di diritti universali e naturali degli individui, dell'umano, delle sue comunità, dei suoi modi di sviluppare forme di socialità e convivenza, di trasmettere la conoscenza e i saperi.

Quelle del cyberpunk e dell'hacking sociale sono lotte spirituali, che rivendicano l'umanità nel quotidiano sociale, così come nei luoghi del lavoro e della produzione economica, di informazione e di conoscenza.

Sono culture di comunità e di autodeterminazione. Dell'autonomia dell'individuo, oltre che del lavoratore, all'interno dell'essere comunità, all'interno del rispetto reciproco e del riconoscimento di essere, insieme, un soggetto e un'intelligenza di tipo collettivo.

Le istanze di tali culture fanno parte di un movimento globale di protesta che non vuole soggiacere a un governo economico mondiale che costringe ad accettare e subire ingiustizie da parte dei cittadini e dei lavoratori planetari. Sono le culture di un "uomo planetario" (nel libro è citato a tale riguardo il saggio di Ernesto Balducci) disposto ad accettare le sfide e le difficoltà della natura, ma non disposto ad accettare gli errori, le ingiustizie e le violenze arbitrarie indotte da forme di pseudo-governi artificiali e iniqui.

In Italia, tali culture planetarie trovano forme di convergenza sull'antifascismo, sulle rivendicazioni operaie e sulla difesa delle differenze.

In Italia tali culture sono culture oppresse e perseguitate, manipolate o represse nei modi più brutali possibili. Simbolo di tale repressione, sotto il governo di centrodestra di Berlusconi e Fini, fu nel 2001 il massacro messo in opera contro il media center di Indymedia alla scuola Diaz in occasione del G8 a Genova. Tale evento fu uno di quelli su cui si è formata la terza generazione

dell'hacktivism italiano, una storia di cui questo libro non parla, lasciando alla nuova generazione il compito di farlo.

Ma tornando ai fatti descritti nel libro e agli anni Settanta, la lotta alla scienza e alla tecnologia capitalista si colorerà in quegli anni di differenti sfumature: dall'ala più radicale che prenderà la strada della lotta armata, a forme di sabotaggio verso le macchine, a forme di disobbedienza civile (che avranno il loro apice nei movimenti di autoriduzione delle bollette di metà anni Settanta), a forme di critica intellettuale radicale di area marxista (vedi, solo come esempio, i saggi dei sociologi Martinotti e Manacorda), alle riflessioni etiche di Rodotà sulla privacy fin dall'inizio degli anni Settanta, per arrivare ai tentativi prudenti della Direzione del Pci in tali settori, che si svolgono almeno dal 1973 (significativi nella seconda metà degli anni Settanta sono in questo senso i saggi di Piero Brezzi) fino alla fine degli anni Ottanta, e alle relative richieste di tipo riformista. In mezzo a tutto ciò si sviluppa il fenomeno della controinformazione, delle radio libere e la nascita dei movimenti del Settantasette.

Dall'area della controinformazione (vedi ad esempio il saggio di Pio Baldelli citato nel libro), così come dei movimenti libertari (vedi, tra i tanti citati, Primo Moroni, oppure Franco "Bifo" Berardi), così come dall'ala operaista che sarà alla base della nascita dell'Autonomia (vedi, tra gli altri, Toni Negri), da queste ed altre aree emergeranno alcune delle principali teorizzazioni che troveranno una loro diretta continuità con le controculture del cyberpunk e dell'hacktivism nella fine degli anni Ottanta.

A tali aree e soggetti si aggiungono le riflessioni di intellettuali come Nanni Balestrini, Carlo Formenti, Maurizio Torrealta, trasversali ai suddetti ambiti, e di tantissimi altri ancora, che sono citati nel libro stesso. Solo per fare un esempio, anche se marginale nel libro, una rivista di quegli anni come "Alfabeta", pubblicata tra il 1979 e il 1988, dimostra anche l'intersezione tra tali ambiti di pensiero radicale e l'area più sperimentale del mondo artistico, che è collegata in modo decisivo a movimenti come Fluxus e dunque, in Italia, al pensiero di artisti come Giuseppe Chiari.

Le forme più rivoluzionarie di tali soggetti critici, insieme agli altri movimenti degli anni Settanta, saranno represse con violenza nel momento in cui la riconversione industriale sta attuando il decisivo passaggio al post-fordismo tra il 1977 e il 1984, una stagione che sarà segnata da un'ondata di licenziamenti a cui i sindacati non riusciranno a contrapporre una significativa opposizione.

La strategia capitalista sarà infatti riuscita a incarnare nelle nuove tecnologie anche nuovi modi di produzione e i relativi differenti rapporti di classe. La perdita di potere contrattuale dei lavoratori sarà figlia, oltre che della repressione, anche e soprattutto di nuovi modelli di sviluppo in cui i lavoratori saranno sempre più divisi e meno forti di fronte alle strategie di sfruttamento padronali.

Tale scenario si svolge nel contesto della crisi del petrolio avviata nel 1973 e nei programmi di austerity ad essa conseguenti. Le famiglie colpite dai licenziamenti in un momento di crisi andarono a ingrossare le fila di quel precariato sociale diffuso a cui lo Stato non dava risposte. Sono gli esiti in Italia di quella fase di transizione del capitalismo, che una volta entrato in crisi il modello di economia fordista ha visto il sistema virare da un orientamento manifatturiero-industriale a un terziario avanzato e a quell'economia della conoscenza che caratterizza il nuovo capitalismo post-fordista.

In questo processo di tipo post-fordista, che porterà, come si diceva prima, a quelle privatizzazioni delle principali industrie dello Stato, cedendone il controllo alle multinazionali e alle proprietà capitaliste che le controllano, in una fase in cui gli Stati europei stanno riformulando i propri assetti

economici, giuridici e sociali, per adeguarsi al nuovo modello, anche l'Italia deve ripensare le forme giuridiche al fine di garantire al capitale il mantenimento del controllo sui modi di produzione. Mentre si avvicendano le proposte per una legge sulla privacy, inizia a insinuarsi quella richiesta di trasformazione nell'ambito giuridico che confermi il modello del diritto di proprietà privata, sancito dal Settecento nella forma del copyright, all'interno delle nuove forme di scambio e di produzione previste dall'economia post-fordista e dunque nell'utilizzo delle nuove tecnologie informatiche e telematiche.

Per farlo, si ha bisogno di definire un nuovo tipo di reati e dunque di criminali, collegati alle nuove pratiche informatiche e telematiche. È in questo settore che fa scuola il saggio del 1979 di Carlo Sarzana di Sant'Ippolito *Criminalità e tecnologia: il caso dei «computer-crimes»*. Definendo le varie tipologie di reati, sulla falsa riga degli esempi forniti dalla letteratura statunitense a riguardo, Sarzana pubblica una articolo che verrà ampiamente citato dai giornalisti e dagli studi di settore negli anni seguenti. La sua azione proseguirà negli anni, sia nel ruolo di direttore dell'Ufficio Quinto della Direzione generale degli Affari penali di Roma, ma soprattutto nei convegni e nel modo con cui i giornalisti riporteranno le sue analisi, divulgandone l'immaginario nell'opinione pubblica. Negli anni Ottanta sosterrà a lungo la richiesta di una legge sui crimini informatici e verrà accontentato nel 1993 quando il parlamento approverà la cosiddetta "Legge Conso" sui crimini informatici e telematici. L'approvazione della legge avviene in un momento di transizione, in una stagione di passaggio alla seconda Repubblica costellata dagli attentati mafiosi, tra cui quelli di Giovanni Falcone e Paolo Borsellino.

Ma tornando all'inizio degli anni Ottanta, è nel 1981 che appaiono in Italia le prime descrizioni delle pratiche hacker. Vengono fatte in una pubblicazione di Maurizio Torrealta e Alberto Benini, a cui partecipa anche Franco Berardi, dal titolo *Simulazione e falsificazione. Il segno come valore: semiotica e lotta di classe,* in cui si preconizza la nascita di future reti alternative. Una piena elaborazione teorica in tal senso è però del 1985 e viene fatta sulle pagine di "Alfabeta" dallo stesso Berardi, soggetto che attraversa tutta la storia del nostro libro, fino all'oggi.

Nel frattempo in Europa si iniziano a sviluppare i primi vagiti dell'hacking sociale. Ad Amburgo nasce il Chaos Computer Club, gruppo di hacker tedeschi, con un passato di attivismo e di impegno sociale, che sarà al centro delle principali forme di hacking sociale europeo negli anni Ottanta.

Nel 1981 stanno iniziando ad apparire anche in Italia alcuni modelli di personal computer sul mercato, e di li a pochi anni fioriranno le riviste informatiche in cui, senza una pretesa di antagonismo, come è invece il caso del libro di Torrealta e Benini, saranno descritte tecnologie e tecniche hacker, con tanto di numeri di telefono dei luoghi e dei modi per contattarli. Un misterioso mondo di "criminali" che, stranamente, sono però sotto gli occhi e alla portata di tutti.

Alla metà degli anni Ottanta a Firenze il software viene duplicato e venduto copiato direttamente sui banchi dei negozi di informatica. Se è criminalità non è qualcosa di particolarmente nascosto o originale, ma piuttosto il più possibile diffuso e alla luce del giorno. Eppure negli anni Ottanta, almeno dal 1984 in poi, l'anno Orwelliano, i media si scateneranno, e non si fermeranno più nella loro continua e pervicace criminalizzazione dei cosiddetti "pirati informatici": gli hacker.

Tornando al 1982, in quell'anno viene occupato a Milano il centro sociale *Virus* e tale spazio sarà il luogo all'interno del quale le esperienze della nuova ondata del punk non nihilista si incroceranno con quelle di alcuni giovanissimi sociologi, scienziati informatici, intellettuali ed attivisti, dal cui humus nascerà una parte del futuro delle culture cyberpunk italiane.

Mentre il gruppo della futura rivista "Decoder" sta nascendo, nel 1985 esce il libro di Antonio Caronia, *Il cyborg. Saggio sull'uomo artificiale*, in cui l'interesse per la fantascienza dell'autore viene concentrato su una prospettiva antropologica che riguarda l'immediato presente.

Intanto, negli Stati Uniti è già stato pubblicato da Bruce Bethke, nel 1983, il primo racconto letterario che ha per titolo *Cyberpunk* e nel 1984 è uscito quel romanzo di William Gibson, *Neuromancer*, che consacrerà il nuovo fenomeno letterario del cyberpunk.

Da parte di Franco Carlini e Benedetto Vecchi si susseguono su "Il Manifesto" gli articoli che svolgono un'acuta critica alle trasformazioni tecnologiche in corso, mentre su "Il Corriere della Sera" e "La Repubblica" si alternano malcelate pseudo-critiche, che di fatto finiscono per confermare il solito messaggio martellante di fondo: la nuova tecnologia è inarrestabile, può essere fonte di momentanei disagi, ma prospetta un roseo futuro per tutti. Se su "Il Manifesto" si è decisamente preoccupati per la crisi del settore tipografico, dei numerosi licenziamenti in atto e delle trasformazioni in atto nel mestiere stesso di giornalista, negli altri due quotidiani si enfatizza le opportunità per possibili nuovi posti di lavoro.

Nella seconda metà degli anni Ottanta viene documentato nel libro l'avvicendarsi di incontri in Europa da parte delle aree dei movimenti anti-imperialisti, finalizzati alla progettazione di una rete telematica antagonista, che prenderà corpo in Italia nel 1989. Ma è sempre nel solito periodo che nasce anche il gruppo Decoder, che sarà il vero centro propulsivo in Italia della nascita delle culture cyberpunk e hacktivist (da loro definito "hacking sociale", sulle orme delle teorizzazioni del Chaos Computer Club di Amburgo).

Di fatto, dal 1984 in poi è un susseguirsi sui giornali di notizie che riguardano un uso differente dell'informatica e della telematica. Nella parodia con cui i giornalisti, nella maggioranza delle testate, dipingono tali fenomeni, si mescola il computer-crime con gli hacker, i terroristi con i cyberpunk, i virus malevoli con quelli libertari.
Non vi è ne la capacità e, tanto meno la volontà, di individuare nelle nascenti pratiche delle forme contro-culturali di carattere etico e libertario. Vi è viceversa, oltre alla necessità di fare business vendendo i giornali, la precisa volontà di mescolare le carte per creare un clamore finalizzato alla richiesta di un regime di repressione nelle proposte di legge che vengono invocate negli anni Ottanta. Dietro l'alibi di una difesa della privacy (dalla destra invocata per coprire le proprie porcherie) si celano proposte di legge che hanno come primario obiettivo la difesa del modello del diritto d'autore nelle nuove forme di produzione digitale e telematiche.

Ma le radici di tali proposte di legge - che normeranno il settore per dare continuità al modello capitalista vigente -, sono da ritrovare nel lavoro che alcuni soggetti svolgono fino dagli anni Sessanta in Italia. Il principio di razionalizzazione delle macchine informatiche, verrà invocato, ad esempio, nei saggi di Vittorio Frosini fin dal 1965 e i suoi lavori saranno tra le basi citate da coloro che realizzeranno le future leggi del settore.

Nel libro si può scorgere anche le differenti posizioni che emergono nell'ambito di alcune delle fondazioni collegate alle principali aziende industriali italiane (la Fondazione Giovanni Agnelli, la Fondazione Adriano Olivetti, solo per fare degli esempi). Se nel 1970 la prima realizzerà un convegno sull'ambito dell'informatica a cui parteciperà un giovane Giovanni Conso, che sarà poi il ministro artefice nel 1993 della cosiddetta legge Conso sui crimini informatici, la seconda

organizzerà nel 1971 un altro convegno sugli stessi temi, in cui soggetti come Guido Martinotti e Stefano Rodotà getteranno le basi strutturate, da un punto di vista sociologico e giuridico, della critica all'invasività della privacy, così come del possibile controllo sociale, operato attraverso le nuove tecnologie informatiche.

Fin dalla fine degli anni Settanta, è negli studi di Carlo Sarzana di Sant'Ippolito, che dirigeva allora la Direzione Generale per gli Istituti di Prevenzione e Pena, che si può individuare le fonti di quell'immaginario con cui si è dipinto come criminali non solo coloro che, negli anni Ottanta, facevano furti o altri tipi di crimini informatici, ma anche le attività degli hacker o, comunque, le nuove forme dell'antagonismo messe in atto attraverso le tecnologie informatiche e telematiche. Il suo pensiero, è tra quelli più citati a proposito di tali questioni nei giornali principali degli anni Ottanta, e sarà utilizzato per invocare le leggi che normeranno il principio del copyright in tali settori, così come la repressione di ogni forma di dissenso al modello di sviluppo tecnologico capitalista.

Se le storie di personaggi come Sarzana e Frosini si intrecciano su riviste o convegni, sarebbe da studiare da quali parti provengono i fondi che producono tali riviste o convegni, così come i media che ne danno risalto. Chi dunque aveva interesse a patrocinare quel tipo di studi e la loro visibilità, affinché potessero influenzare la strutturazione giuridica e sociale italiana intorno ad essi.

La seconda metà del libro abbonda di aneddoti che riguardano l'emergenza delle pratiche hacker e dei primi grandi casi di virus a livello internazionale, per come esse sono narrate in quei quotidiani e settimanali che si è analizzato.

Se gli articoli su "Il Manifesto" e, parzialmente, quelli su "L'Unità", sanno dare una lettura in linea di massima corretta di tali fenomeni, le altre testate fanno una lettura costruita ad arte attraverso retoriche che spesso stravolgono la natura dei fatti descritti. Per questo motivo nel libro ho voluto costantemente commentare tali articoli per riportarne la lettura in altri binari.

Inoltre, sono presenti diversi saggi ripresi da fanzine e riviste di movimento che forniscono una documentazione genuina dell'agire delle controculture del cyberpunk e dell'hacktivism italiano.

Il 29/30 novembre 1987, per la prima volta in Italia, a quello che ci risulta, esce su "Il Manifesto" un articolo che usa il termine "cyberpunk" per descrivere il fenomeno della narrativa statunitense di tale genere. È scritto da Daniele Brolli e si intitola *L'era dei Cyberpunk*. Più o meno contemporaneamente Antonio Caronia pubblica, nel numero 6 della rivista "La città e le stelle", il saggio *Digitare se stessi. Il nuovo «spazio interno» in* Neuromante *di William Gibson*, che descrive anch'esso il nuovo fenomeno letterario, specificatamente parlando del suo principale scrittore, William Gibson.

Di li a poco sulla rivista "Decoder" inizierà a fioccare l'uso del termine "cyberpunk" e lo studio di tali culture in una nuova visione che sposta nell'ambito generale della cultura sociale l'analisi del fenomeno; tutto ciò nella visione di una rivoluzione culturale che parte dai movimenti undeground. L'*Antologia Cyberpunk*, curata da Raffaele Scelsi e pubblicata dalla Shake Edizioni Undeground (la stessa casa editrice della rivista "Decoder") ne consacrerà il fenomeno in Italia nel 1990.

Fino ad allora i media prevalentemente non colgono gli elementi di interesse che le nascenti controculture stanno proponendo. Le controculture cyberpunk e hacker, o l'antagonismo digitale, fanno notizia solo in chiave "negativa", come forme estreme, al confine, o dentro, il mondo criminale. Non è ancora maturata la capacità di cogliere dentro alcune esperienze europee (vedi il *Chaos Computer Club* di Amburgo, o *Hack Tic* ad Amsterdam) o statunitensi (la newyorkese *2600*), e tanto meno italiane (la milanese *Decoder*, la nascente *European Counter Network*, gli embrioni

informatici insiti nel movimento *La Pantera*, solo per fare degli esempi di fine anni Ottanta) un nuovo pensiero critico, di tipo sociale e culturale, che non ha velleità "esibizionistiche" o "spettacolari", ma che adotta una precisa strategia mediale come nuova forma dell'agire politico ed estetico. Le notizie sul cyberpunk si limitano più o meno alla descrizione di un nuovo tipo di fenomeno letterario, quelle sugli hacker a una nuova dimensione della criminalità nei nuovi territori dell'informatica. Negli anni Ottanta ancora non sembra essere maturata una linea di "movimento" che accomuni l'agire delle testate editoriali (e dei relativi giornalisti) con i protagonisti delle nascenti controculture del cyberpunk e dell'hacktivism.

Uno dei pregi dell'azione culturale del gruppo milanese Decoder è stato proprio il riuscire a unire l'attenzione, oramai "esplosiva", verso il fenomeno letterario cyberpunk - e tutti i suoi addentellati nel versante cinematografico, teatrale e performativo, così come le speculazioni sull'evoluzione del nuovo corpo/macchina - con l'agire critico di quell'area politica che si poneva in conflitto con il nuovo modello di economia liberista fondata sulle potenzialità delle nuove tecnologie di comunicazione. Un agire critico, quest'ultimo, che trovava il suo luogo di maturazione nella stampa, nei Centri Sociali e nelle università.

Con l'operazione della pubblicazione dell'*Antologia Cyberpunk*, il gruppo di *Decoder* è riuscito a creare un "ponte" tra mondi differenti, unendone gli sforzi e il loro agire in una direzione comune.

Naturalmente, il processo non è stato indolore, e ha prodotto lacerazioni nel movimento, soprattutto, nei primi anni Novanta, per certi versi nell'area di matrice maggiormente situazionista (post-luddista) e anarchica, per altri nell'area dell'operaismo o dell'anti-imperialismo antagonista. L'onda lunga di tale processo negli anni Novanta (favorita dalla inarrestabile diffusione del web dopo il 1994) ha però prodotto una nuova generazione, trasversale a tali ambiti di pensiero, che ha avuto negli eventi dei movimenti di Seattle del 1999, e in Italia nell'uso delle tecnologie audiovisive in occasione della manifestazione di Bologna del 1998, dove tra i protagonisti vi sono le tute bianche, così come anche nell'hackmeeting fiorentino del 1998 e in tutte le sue edizioni successive, e poi nel G8 di Genova 2001, la sua consacrazione e possibilità di mettersi alla prova.

Tra le cose degne di una certa rilevanza, personalmente inizio ad utilizzare nel 1989 il termine "Hacker art" per definire un certo tipo di miei lavori e, utilizzando lo pseudonimo "Zedo & Wz" realizzo un'immagine con tale scritta che sarà diffusa attraverso le BBS di movimenti e finirà per essere pubblicata su riviste e periodici di vario tipo negli anni seguenti. Sempre nel 1989, progetto un virus informatico dal nome *Rebel! Virus*, il cui codice viene scritto da Andrea Ricci e che ha come effetto l'apparizione subliminale (ovvero sotto 1/400 di secondo) della scritta "Rebel!" sul monitor del computer infettato. "Hacker Art" sarà il nome della BBS che farò nascere l'anno seguente e che diventerà il nodo fiorentino della rete *European Counter Network* ed in seguito uno tra i nodi co-fondatori della rete italiana *Cybernet*.

Nel frattempo, nel 1988, come ci racconta Stefano Sansavini, nel contesto di un circuito europeo antagonista, si iniziano a tenere delle riunioni con l'obiettivo di creare una rete telematica per scambiarsi i materiali antagonisti. Tali riunioni cesseranno nel 1989 e inizieranno i primi collegamenti sperimentali che portano alla nascita in quell'anno della rete European Counter Network.

Più di ogni altra cosa, ciò che hanno significato e ciò che sono state le culture hacker e del cyberpunk in Italia, è stata l'estensione delle culture antifasciste e antagoniste in Rete (tutto il resto è minoritario e ha una minima influenza in ciò che può essere definito cultura cyberpunk o hacker, almeno in Italia). Se il potere svolge la sua azione nelle strade, attraverso una sfera simbolica data, ad esempio, dai nomi delle vie, dai monumenti, dall'architettura urbana, ecc., e nella società insinuandosi all'interno delle istituzioni sociali, politiche ed economiche, oggi - in una società in cui

buona parte delle attività sociali, politiche ed economiche, si svolgono in Rete -, si è dovuto ampliare l'azione di contropotere dalle strade, dalle istituzioni sociali e politiche e dalle fabbriche, nella Rete.

È nella Rete che oggi si passa buona parte del proprio vissuto quotidiano e si forma buona parte della propria cultura.

È per questo che l'occupazione degli spazi virtuali - e la lotta ai suoi modelli sociali, economici e giuridici -, con azioni antagoniste e antifasciste, e la creazione in Rete di un nuovo modello di vivere, altro da quello dominante, è stato il senso dell'agire cyberpunk e hacker in Italia. È per questo che nel 1995 ho proposto di portare nelle autostrade informatiche lo sciopero, attraverso il "netstrike", da me ideato nell'estate del 1995 e poi realizzato con il gruppo Strano Network il 21 dicembre 1995 e in altre occasioni successive.

Una certa area della sinistra ha faticato inizialmente a capirlo, e ha continuato a usare la tecnologia come uno strumento attraverso cui svolgere la propria azione politica, o come una forza del capitale da combattere; non, invece, come un luogo da occupare, così come si occupano le strade e i centri sociali. È in questo differente approccio che è possibile capire perché l'agire cyberpunk e hacker va a braccetto in Italia con l'agire della teologia della liberazione, con quello della scienza e della cultura alternativa, con quello, ancor di più, dell'agire di ogni singolo individuo nel quotidiano. La nostra cultura, la nostra coscienza di classe, ma anche la nostra anima, la si forma ovunque e in ogni momento. È per questo che è ovunque e con chiunque che dobbiamo estendere il nostro agire rivolto al bene comune. Chi oggi vede quanto le nuove generazioni rischiano di perdersi in un luogo virtuale privo di una cultura orientata al bene comune, capisce quanto vi sia ancora da lavorare nel tentativo di occupare questi nuovi territori sociali.

Le culture dell'hacktivism e del cyberpunk non saranno il risultato dell'agire di folli, appassionati, smanettoni e irriverenti nell'uso della tecnologia, così come li si è voluti rappresentare; il loro obiettivo sarà quello di portare avanti quelle lotte sociali su cui l'umanità, nei decenni e millenni precedenti, ha sviluppato una sua identità rivolta al rispetto e al bene comune.

Il libro è organizzato in modo cronologico in varie sezioni, ognuna dedicata a un anno differente dal 1969 al 1989, oltre a una sezione iniziale denominata "Alcuni precedenti". In fondo ad ogni sezione vi sono due box, il primo elenca le fonti relative a saggi o eventi realizzati in quello stesso anno, che possono essere considerati di contesto, mentre il secondo elenca, sempre per lo stesso anno, i principali saggi o eventi realizzati all'estero.

Il libro riguarda infatti, in modo esclusivo, solo le pubblicazioni o gli eventi realizzati da autori italiani. Non si è voluto commentare le pubblicazioni fatte in Italia di saggi realizzati da autori stranieri in quanto ciò avrebbe reso troppo vasta la ricerca. Anche questo è un limite che si dichiara nel libro stesso. Sono inoltre inserite nel contesto storie che, sebbene interessanti, riguardano solo in modo indiretto lo specifico delle tecnologie informatiche, telematiche, controculturali e antagoniste che riguardano il tema della ricerca.

Il libro documenta dunque la creazione di un immaginario sociale, dagli anni Sessanta fino alla fine degli anni Ottanta, intorno alle nascenti tecnologie informatiche e telematiche. Sia la costruzione di un immaginario di lotta all'imperialismo capitalista delle multinazionali, sia quello su cui tale imperialismo ha fondato il suo sviluppo.

Il libro è realizzato attraverso la citazione di moltissime fonti bibliografiche, spesso riportate in modo ampio, e corredate da commenti che cercano di inquadrarne il contenuto nella chiave di uno scontro di lotta sociale e culturale.

Il libro non ha la pretesa, ne il metodo scientifico, di essere un'analisi sociologica, storica, filosofica e nemmeno estetica.

Chi scrive è, prima di ogni altra cosa, un artista e docente, ed è all'interno della sfera dell'agire artistico e culturale che va collocata questa produzione, una forma di arte e didattica.

Il libro vuole dunque avere una funzione didattica e educativa che fornisca delle testimonianze intorno a cui riflettere, intorno a cui sviluppare nuove possibili forme critiche di consapevolezza del proprio essere in rapporto alla realtà che ci circonda.

Allo stesso tempo, il libro vuol fornire un messaggio di speranza, nel far capire che nella lotta dell'oggi verso ogni forma di ingiustizia e sopruso, perpetrata anche attraverso le nuove tecnologie di comunicazione, non si è soli, ma si è parte di un processo esteso nello spazio e nel tempo di cui noi si fa parte e in cui la parte buona che lotta è la maggioranza.

La ricerca svolta nel libro aveva inizialmente la pretesa di poter documentare gli articoli pubblicati tra il 1984 e il 1999 su tali temi. La grande mole di materiali reperiti ha costretto a ridurre l'analisi degli articoli individuati al periodo compreso tra il 1984 e il 1989. A tale ricerca hanno partecipato moltissimi miei studenti dei miei corsi presso l'Accademia di Belle Arti di Firenze che cito nei ringraziamenti. Dall'analisi di quanto individuato dagli studenti, oltre che da altre ricerche svolte negli anni, sono passato ad analizzare i materiali degli anni precedenti, ovvero quei saggi ed eventi che emergevano come fonti di quanto affermato negli articoli pubblicati tra il 1984 e il 1989. Per tale motivo la ricerca si è estesa all'indietro nel tempo fino al 1969. La scelta di tale limite temporale è puramente arbitraria ed avrebbe potuto estendersi tranquillamente più indietro, come più avanti nel tempo.

I soggetti individuati sono dunque quasi esclusivamente quelli che emergono dalle ricerche conseguenti al periodo analizzato inizialmente. Restano dunque fuori da questo libro tantissimi altri soggetti che avrebbero dovuto esservi presenti, sia come protagonisti delle culture cyberpunk e hacker di fine Ottanta, sia come loro precursori.

In particolar modo, chi scrive non ha ancora avuto il tempo per andare a intervistare i soggetti protagonisti di questa storia, né dunque di raccogliere da essi la documentazione di materiali editoriali, o materiale grigio (volantini, fanzine autoprodotte, comunicati, etc…), eventi e spazi in cui essi sono coinvolti. Ci si limita dunque a presentare quelle uniche tracce che fino ad ora si è riusciti a raccogliere, auspicando nella futura collaborazione di ognuno per migliorare questa ricerca.

La ricerca si è inoltre svolta solo su fonti cartacee. Sebbene in rarissimi casi si sia citato delle pagine web, la ricerca e analisi di fonti online (siti web, BBS, social e altro) è, anch'essa, rimandata a un progetto successivo.

Ci si scusa dunque, con tutti coloro che avrebbero dovuto essere menzionati in questo libro e per mancanza di tempo, o ignoranza, non è stato possibile citarne il nome nel volume. Auspico una futura revisione collettiva di questa ricerca, che riesca, almeno parzialmente, a completare le numerose lacune rimaste.

Il limite è dichiarato nel libro stesso, così come la mancata pretesa di completezza storica.

Come si è anticipato nella presentazione di questo seminario, la proposta che si vuole fare attraverso questa presentazione è quella di avviare un progetto di ricerca collaborativo, che coinvolga i soggetti che hanno partecipato allo sviluppo delle culture dell'hacktivism italiano, per realizzare in modo collettivo un secondo volume che descriva la nascita delle culture del cyberpunk

e dell'hacktivism in Italia, a partire dalla seconda metà degli anni Ottanta fino al 1999 (anno in cui si svolge il G8 a Seattle), attraverso la voce diretta dei protagonisti di tali culture in Italia in quel periodo.

Personalmente sarei felice di proporre all'Accademia di Belle Arti di Firenze la produzione di una seconda pubblicazione in tal senso.

Se si ipotizzasse tale progetto, insieme ai soggetti protagonisti di quegli anni, sarei felice di raccogliere materiale documentativo cartaceo di tali storie, per poter creare un fondo archivistico che conservi tali documentazioni. Così come sarei felice di andare a giro per l'Italia a raccogliere videointerviste che raccontino attraverso la dimensione orale tali storie.

Il libro stesso si potrebbe costruire a partire da tali racconti orali fatti da ognuno dei soggetti protagonisti di quel periodo.

Sarei felice anche di ragionare con voi riguardo ai tanti materiali che ho accumulato per realizzare il libro. Come, ad esempio, dare visibilità alle migliaia di articoli dei quotidiani che nel libro sono solo citati, ma di cui ho la scansione fatta dai microfilm in biblioteca?

Vorrei infine dare un ringraziamento particolare a Stefano Sansavini che mi ha fornito dei suggerimenti per me importantissimi nello sviluppo della mia ricerca storica. Così come per i consigli di metodo ricevuti dalla prof.ssa Adriana Dadà, come quelli sull'impaginazione ricevuti da Enrico Bisenzi.

Vorrei estendere un particolare ringraziamento a tutte le bibliotecarie e bibliotecari che mi hanno assistito nelle mie ricerche, alle biblioteche (in particolar modo la Biblioteca di Scienze Sociali e la Biblioteca Nazionale Centrale di Firenze) e al prezioso lavoro che svolgono nel conservare e diffondere i saperi.

Il libro è dedicato a mio padre. Il motivo di tale dedica è abbondantemente spiegato nel libro e dunque non è importante ripeterlo in questa occasione.

Quello che però non è scritto nel libro, ma che mi preme far capire, è che, attraverso la dedica a mio padre, un soggetto per tanti aspetti diverso da coloro che frequentano un centro sociale, io rivolgo una dedica e un invito a far si che la nostra storia, la storia narrata nel libro, non la si debba intendere solo come la storia di soggetti che fanno parte dell'antagonismo e dell'underground, ma che ci si sappia unire con tutti coloro che nel loro quotidiano, con pratiche, forme e linguaggi molto differenti tra loro, sappiano perseguire un ideale rivolto al bene comune.

Che non si persegua dunque la ricerca di una lotta d'avanguardia ed elité ristretta, ma, al contrario, si persegua il tentativo di costruire una grande alleanza, come scrivo nell'introduzione, con quelle infinite moltitudini internazionali di persone attraverso cui ribaltare ogni forma di oppressione. Persone che differiscono nella forma, ma che hanno dentro al cuore e nell'animo le stesse centralità.

Prima di passare al dibattito vorrei concludere leggendo il paragrafo sull'**Hacker Art** che ho scritto nella mia introduzione:

«Esattamente trent'anni fa, all'inizio del 1989, nasceva per me l'"Hacker Art". Ho provato a lungo a definire cosa fosse per me l'hacker art, senza mai riuscirci. Questo libro è un ulteriore mio tentativo di capire le ragioni che mi portarono a definire tale mio modo di intendere l'arte:

fondamentalmente un viaggio alla ricerca di me stesso, dentro le cose del mondo, nello spazio e nel tempo; fondamentalmente un modo per capire qual'è l'argilla che mi ha creato.

La ricerca del mio spirito passa attraverso un tentativo di dare ad esso una forma storica.

Ognuno di noi anela di poter utilizzare il proprio tempo e il proprio spazio in funzione del proprio essere, del proprio spirito.

Costantemente il mondo ti costringe a reprimere il tuo spirito in spazi e tempi angusti, che poco spazio lasciano all'essere.

La fabbrica è questo stato di repressione per lo spirito degli operai.

Eppure, anche in un luogo così misero, la storia ci mostra l'esempio di anime che hanno trovato la propria dimensione dell'essere nella lotta comune per difendere i diritti del proprio spirito e di quello altrui.

La storia ci dimostra esempi di anime che pur avendo a disposizione spazi e tempi immensi, hanno preferito abbandonarli per trascorrere la propria esistenza in quegli spazi angusti e in quelle lotte impari in cui il proprio spirito emerge nel tentativo di aiutare lo spirito dei compagni che ti stanno a fianco.

Lo spirito dell'hacker art è dunque uno spirito che ha bisogno di rendersi pratica concreta, storica.

Lo spirito dell'hacker art non può esprimersi in un oggetto, un simbolo assoluto e fuori dal tempo, perché ha bisogno di rendersi un atto concreto di solidarietà e di amore verso l'altro.

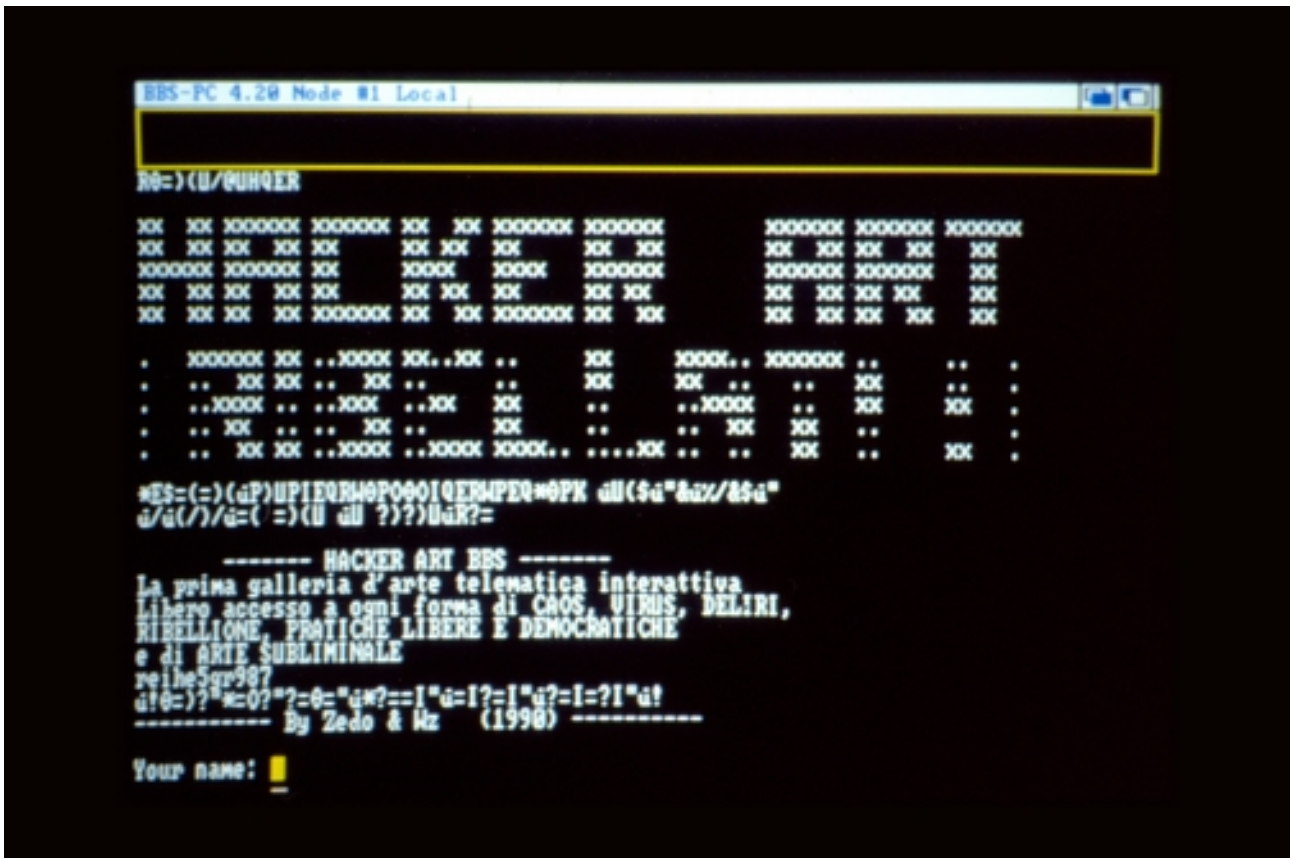
Questi attimi storici, in cui si compie l'azione quotidiana, piccoli e insignificanti come ogni happening, in cui un senso di dolcezza mi proviene dalla relazione con gli altri, in ognuno di quegli istanti innumerevoli che costellano il mio esistere, in ognuno di essi il mio tempo e il mio spazio si dilata in modo eterno e infinito, e lì ritrovo le ragioni del mio essere.

Ecco che dunque l'hacker art è l'incarnazione dello spirito nella difesa del diritto a comunicare, del diritto all'accesso, al sapere, del diritto a condividere le risorse del pianeta e di tante altre cose che esistono grazie alla storia dell'umanità e per le quali nessun singolo individuo o potere può rivendicare un diritto di proprietà.

I poteri che dominano la terra cercano, attraverso i loro domini, di ricondurre i saperi, le tecniche, e attraverso di essi le vite delle persone, in angusti percorsi dell'esistere.

L'hacker art, come tutte le altre innumerevoli pratiche a cui ognuno ha dato nomi differenti, hanno provato a lottare per garantire allo spirito la possibilità di essere attraverso i saperi e le tecniche.

Eppure, in questo costante conflitto, il tempo dell'essere non emerge nello scontro, ma nell'incontro. Lo scontro fa parte dell'esistere, ma l'essere emerge nell'incontro quotidiano con il proprio compagno, nella scintilla che ti accende il cuore, da solo o con gli altri, grazie alla tensione dell'incontro. L'essere in quel momento si scorda dell'esistere e dello scontro, e vive la gioia della relazione che ci accomuna come esseri umani.

In quella dimensione dell'essere si ritrova l'incarnazione del Dio comune, che è in tutti noi».

Tommaso Tozzi, *Hacker Art BBS*, 1990